KT®

Produced by OMEGA-Force

最强，一骑当千。



目 录

※本电子说明书所刊载的画面图像为开发中的画面图像。
游戏中的内容细节有更改的可能。敬请谅解。

何谓『真・三国无双7：猛将传 完全版』

在这里介绍乐趣各异的4种模式。

故事模式

➡ P.30

「魏」「吴」「蜀」「晋」「他」及以吕布为主角的「吕」共6势力。可身处不同立场下，分别体验各自故事。满足甜角的话，将可分支至「假想剧本」。在此另有不为人知的三国故事。



体验雄壮的三国故事！
根据不同的玩法，可以“假想”展开！

自由模式

➡ P.32



自由模式下可以用喜爱的武将在可游玩的关卡进行游戏。设定假想条件，自由展开剧情。不仅可以使将星模式中的同伴武将成为护卫武将从军，还可以锻造武器。达成各剧本的战功目标以获得奖励。此外，游戏结束后可以获得5个等级的评价。

可以用假想条件设定战斗的走向！
与护卫武将一同追求评分的提升！

将星模式

➡ P.34

增加同伴，繁荣基地，追求平定天下。不断战斗以赚取战利品的「连战」，要地攻占为关键点的「压制战」。与同伴共同征战2种战斗，为乱世画上句号。



以虚构的舞台，独特的战斗系统追求平定天下！

挑战模式

➡ P.41



规则各异的5种路线下追求打破纪录。随着纪录的刷新，或可获得贵重的武器！　通过在线排名与其他玩家们的纪录一较高下吧。

对手为其他的玩家们！
挑战自我极限，创造最高纪录！

各模式的关联

故事模式、自由模式、将星模式3个模式中，武将的成长数据、获得技能、武器、持有金的数据相互通用。在将星模式与自由模式中，护卫武将与支援兽的数据相互共有。此外，随着将星模式的进展而提高武器店等级的话，自由模式的「武器相关功能」所能够执行的内容也会随之增加。

如何开始游戏

主菜单

选择游戏模式。



故事模式	依据各势力的故事进行游戏《P.30》。
自由模式	选择战场与武将进行游戏《P.32》。可携同护卫武将或支援兽进行战斗。
将星模式	一边挑战各种战斗一边增加同伴，发展基地，追求平定天下《P.34》。
挑战模式	以各式规则进行战斗，竞争记录《P.41》。
鉴赏室	鉴赏武将的模型或动画等。随着游戏的进行，可鉴赏的内容也会增加。
事典	查看《三国志》的故事发展、武将、会战、用语说明、年表。
设定	设定游戏环境《P.8》。
结束游戏	结束游戏。
继续	载入中途保存的数据，继续进行游戏《P.7》。仅在有中途保存资料时显示。



保存・载入

保存

●自动保存

在战斗后自动保存。

●手动保存

在战斗前的信息画面选择「保存」，就可以进行保存。

在将星模式中，在战斗结果画面选择「保存」也可以进行保存。



载入

在故事模式中，在选择故事时，选择「继续游戏」；在将星模式中，在模式开始时选择「继续游戏」，就可以从保存处继续进行游戏。

战斗中的中途保存与继续

在故事模式与自由模式中，在战斗中通过信息画面选择「中途保存」，就可以进行中途保存。在主选单选择「继续」，就可以在战斗的中途继续开始游戏。

※在故事模式、自由模式、将星模式进行保存后，中途保存的资料就会被删除。





设定

设定游戏环境。选择「启用设定」，就可以变更设定。

显示设定	地图显示	【半自动/自动/手动】切换战况变化时的地图显示方式。 半自动：自动切换为全体地图。 自动：在切换为全体地图后，返回原来的地图。 手动：不进行切换。
	头上显示	【有/无/仅武将】切换是否显示敌人头上的体力槽。
	字幕	【有/无】切换是否在事件（动画）时显示字幕。
	显示敌将方向	【有/无】切换是否显示指示敌将所在方向的标记。
	景深	【普通/弱/无】切换是否模糊焦距未对准之处。
	亮度	设定画面的亮度（仅限「图像设定」中的「全屏」为「ON」时）。
控制器设定（※）	操作辅助	【有/无】切换是否使用可以依据情况施展出合适攻击的操作辅助。
	镜头操作上下	【通常/反转】切换上下移动镜头的操作方法。
	镜头操作左右	【通常/反转】切换左右移动镜头的操作方法。
	面向操作	【通常/反转】防御（后视角移动）时，视角是否自动面向敌方武将。
	震动功能	【有/无】切换手柄震动功能的有无。
	旋风连击	【自动发动/随意发动】切换是否自动发动旋风连击。
	按键设定	设定按钮与键盘的功能分配。
音效设定	BGM音量	设定BGM的音量。
	音效音量	设定效果音的音量。
	语音音量	设定台词等语音的音量。
	随机BGM	【OFF/ON】设定是否在故事模式之外的模式随机变换BGM。
	音源测试	重新播放在游戏中听到的乐曲。
成长初始化	使角色的能力值恢复初始状态。	
保存/载入	进行保存或载入。	

※双人游戏《P.13》时，「控制器设定」分别设定玩家1与玩家2。

图像设定	全屏		【ON/OFF】切换显示全屏或窗口。
	画面分辨率		【窗口模式分辨率/全屏分辨率】设定游戏视窗的分辨率。 ※分辨率上限由显示器与显卡的性能决定。
	纹理过滤器		【高/中/低】扩大/缩小显示时，图像处理的相关设定。 ※根据使用的环境，设定越高处理负担越重。
	垂直同步		【0/1/2】设定画面更新时机。 ※设为「0」，会根据相应状况的次数进行更新。设为「1」，每秒更新60次。设为「2」，每秒更新30次。根据使用环境不同，设为「0」时可能会发生图像混乱。
	动画播放		【高/中/OFF】设定动画的品质。
	详细设定	品质设定	【高/中/低/自定义】图像的品质。 ※选择「高」、「中」、「低」中任意一项就可以一并设定「详细设定」中的其他项目。选择「自定义」可以随意设定各个项目。 如果所使用为高显像的显卡，透过更进一步的设定调整，就可以获得更具临场感的影像效果。根据使用的环境不同，有时变更设定后反而无法舒适地进行游戏。
		人物显示数	【最多/多/普通】单个画面中显示的人数。 ※人数越多，处理的负担就越重。
		视野距离	【最远/远/普通】单个画面当中可以看到的距离。 ※距离越远，处理的负担就越重。
		LOD	【高/中/低】人物模型的精细度。 ※精细度越低，处理负担越轻。
		纹理	【高/中/低】物体或背景表面的精细度。 ※精细度越低，处理负担越轻。
		动态阴影	【ON/OFF】逼真地描绘人物的阴影。 ※根据使用环境不同，选择「OFF」可以降低处理负担。
		着色器	【高/中/低】逼真地描绘光线的反射。 ※根据使用的环境，设定越高处理负担越重。
		后制效果	【高/中/低】描绘后发生效果的细腻度。 ※根据使用的环境，设定越高处理负担越重。

战斗操作

关于按键图示

有时画面会出现如右图般的按键图示。按键图示显示所配置的各操作的按键。

按键图示

于地面按下
以宛如舞姿
空中无双乱舞
于空中按下
未开放
尚未达可发
无双乱舞 2
按 ，再按下
未开放
尚未达可发

当按键图示在战斗中显示时，按下相应的按键可以乘马、下马，或攀爬梯子。
在将星模式等情况下，当按键图示显示于角色头上时，按下相应按键后，可以进行攀谈等特殊操作。



按下「无双乱舞」对应的按键，可以与百姓对话。

◆按键图示一览

※各按键的对应内容可以通过「设定」的「控制器设定」—「按键设定」进行变更。

按键图示名	初始状态	变更后
左移动	【A】	
右移动	【D】	
前移动	【W】	
后移动	【S】	
普通攻击	【J】	
蓄力攻击	【I】	
无双乱舞	【L】	
跳跃	【M】	
防御架式/横向移动	左【Shift】	
召唤马匹	【/】	
易武攻击	【O】	
切换地图	【.】	
向左移动镜头	【F】	
向右移动镜头	【H】	
向上移动镜头	【T】	
向下移动镜头	【G】	
显示信息画面	【F1】	
暂停	【,】	
觉醒	【R】	
指示护卫武将（左）	【1】	
指示护卫武将（右）	【3】	
指示护卫武将（上）	【2】	
方向下	【Q】	

键盘操作

战斗以外的操作，请参阅画面右下的键盘向导。

※各个按键的配置，可以通过「设定」中的「控制器设定」进行变更。

※使用手柄也可以操作《P.12》。

移动镜头

【T】移动镜头 上

【F】移动镜头 左

【G】移动镜头 下

【H】移动镜头 右

移动



【F1】显示信息画面／跳过事件

【R】觉醒《P.17》

招式

【I】蓄力攻击

EX 攻击《P14》

骑马跳跃《P.19》

【O】易武攻击《P.16》

【J】普通攻击《P.14》

【M】跳跃

骑马／下马《P.19》

梯子《P.18》

【L】无双乱舞《P.15》

【.】切换地图

【/】召唤马匹／骑马《P.19》

【,】暂停（对话时）

【Space】跳过动画

左【Shift】防御架式／横向移动

姿态调整《P.18》

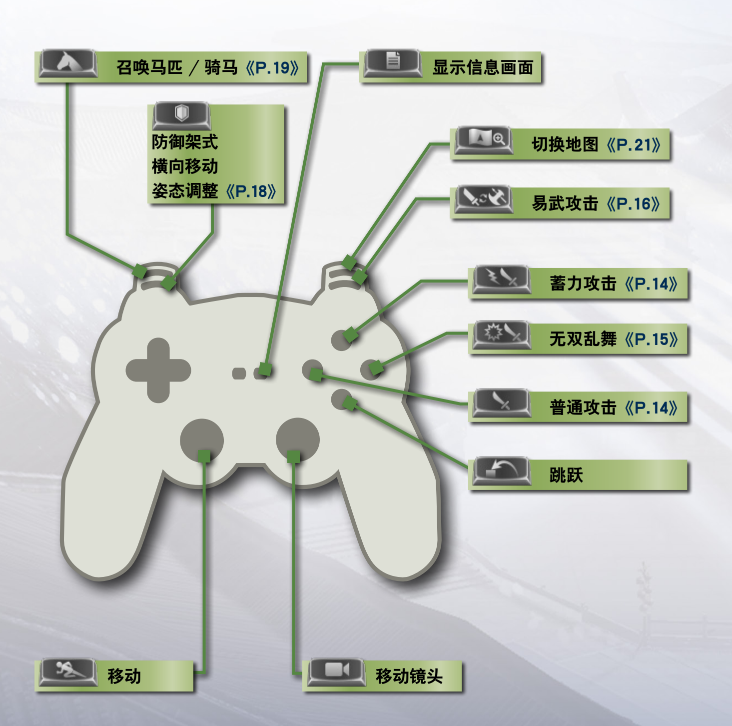
●防御架式/横向移动……防御正面遭到攻击。遭到敌方的强力攻击后，防御就会失效。

按住左【Shift】移动，就会保持正向移动。

●姿态调整……遭到敌方击飞时，按下左【Shift】后，就可以在空中重新调整姿态。

手柄操作

如想更畅快的进行游戏，推荐使用支持DirectX 9.0c的手柄（12按钮）。使用手柄时，请预先于「设定」《P.8》中的「控制器设定」—「按键设定」进行操作设定。
推荐按键设定如下。



双人游戏

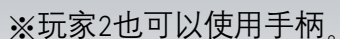
2名玩家可协力进行游戏。在故事模式、自由模式时，于战斗开始前的选择武将画面、信息画面等处，玩家2在画面右上方显示「2P PRESS F12」时，按下【F12】。在将星模式中，玩家2在基地的信息画面右上方显示「2P PRESS F12」时，按下【F12】。



▶双人游戏时玩家2的操作

移动	【↑】【↓】【←】【→】
防御	右【Ctrl】
普通攻击	数字键【4】
蓄力攻击/骑马跳跃	数字键【8】
无双乱舞	数字键【6】
易武攻击	数字键【9】

跳跃/骑马/下马/梯子	数字键【2】
移动镜头	【Home】【End】【Delete】【Page Down】
觉醒	数字键【5】


※玩家2也可以使用手柄。

普通攻击

【J】



普通的攻击。随着等级的提升，可连续攻击的次数也会增加。

跳跃攻击

跳跃时按【J】

在跳跃时进行攻击。

冲刺攻击

稍作奔跑后按下【J】

反复一边奔跑一边攻击。招式的种类及效果会因武器而异。



蓄力攻击

【I】

强力的攻击。在普通攻击后发动，可施展出连续攻击。等级上升后，蓄力攻击的种类也会增加。

※操作可以通过信息画面「武将信息」－「招式信息」进行确认。

跳跃蓄力攻击

跳跃时按下【I】

一面跳跃一面进行蓄力攻击。

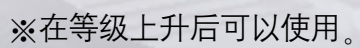


特殊攻击1·2

【I】

在装备擅长武器（标示Ex的武器）时可发动的固有攻击。每位武将各有2种。

不同的武器有不同的操作方式。



※在等级上升后可以使用。

※操作可以通过信息画面「武将信息」－「招式信息」进行确认。





无双乱舞1

【L】

使用武将独有的必杀技进行攻击。可以在无双槽有一条以上达到最大值时发动。消费一条发动技能。

如何蓄积无双值？

- ▶给予敌方伤害。
- ▶受到敌方伤害。
- ▶体力槽变为红色。
- ▶获得老酒等。

空中无双乱舞

在空中按下【L】

在空中施展无双乱舞。

※在等级上升后可以使用。

真·无双乱舞

体力槽变成红色时按下【L】

当体力槽为红色时，可以使用更为强力的无双乱舞。

无双乱舞2

【O】+【L】

同时按下【O】（易武攻击）和【L】，发动特殊的必杀技。

※在等级上升后可以使用。

激·无双乱舞

双人游戏时同时按下【L】

在双人游戏或联机游玩时，当玩家1和玩家2处于电击联结状态时，在近乎同时的状态下按下【L】，就可以使用强力的无双乱舞。还可以与护卫武将一同使用。

觉醒乱舞/真·觉醒乱舞

在觉醒状态时按下【L】

在觉醒状态时按下【L】，就会发动非常强力的觉醒乱舞。

攻击会在按下【L】时持续进行。通过觉醒乱舞给予敌方一定程度的伤害后，就会发动真·觉醒乱舞。通过真·觉醒乱舞击败敌方武将后，就会出现竹筒。





易武攻击  【O】

一边发动特殊攻击，一边切换武器。还可以从普通攻击或蓄力攻击延伸。

※在骑乘时按下【O】，不进行攻击而仅切换武器。





易武反击  【O】

在性质处于劣势的敌方蓄力时（显示绿色十字光）按下【O】，可以一边进行反击一边切换武器。攻击力、防御力会暂时上升，即使面对劣势的敌方也能够给予重大伤害。

通过头上的标记确认武器的性质

 优势   劣势

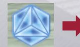
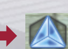


旋风连击  【J】



在性质占优的敌方头上会显示气魄槽。气魄槽会随着每次的攻击减少，完全耗尽时即可发动旋风连击，给予敌方连击攻击。

※在无双乱舞中不会发动旋风连击。

 →  →  可以发动!

随意发动与自动发动

通过设定中的「控制器设定」–「旋风连击」《P.8》，可以设定自动发动，或是随意发动。

●**自动发动**　当气魄槽耗尽时自动发动。

●**随意发动**　当气魄槽耗尽时，同时按下【J】与【I】（蓄力攻击）时发动。



觉醒 【R】

在觉醒槽《P.20》达到最大时按下【R】后，在一段时间内就会变为觉醒状态。

觉醒状态中，除了攻击力、防御力、移动速度会上升之外，攻击范围会变大，可以发动毫无破绽的攻击，即使遭到敌方的攻击也不会胆怯。此外，无双槽将会达到最大。

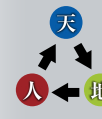
在觉醒状态发动的无双乱舞就是觉醒乱舞。此外，通过觉醒乱舞给予敌方一定以上的伤害后，就会变为真・觉醒乱舞。

如何积攒觉醒值?

给予敌方伤害。通过易武反击可以积攒更多。

活用三者的互相牵制进行战斗吧!

▶熟识武器的性质!



武器共分「天」「地」「人」3种，有着天强于地，地强于人，人强于天的「三者互相牵制」的关系。以优势的武器进行攻击，可以给予较大的损害，并且由于敌方不会积极的进行攻击，对于战斗的进行非常有利。



等待以劣势武器反击的时机吧!

▶通过易武反击一举扭转乾坤!

在性质处于劣势时发动易武反击，可以暂时提升能力，给予较大伤害。正是一举扭转乾坤的机会。但是，如果遭到处于劣势的敌方攻击，就会蒙受惨痛的打击，因此要在慎重防御的同时寻找易武反击的机会!



通过易武反击扭转形势!

▶通过旋风连击一决胜负!

性质占优的敌方头顶会显示气魄槽。气魄槽耗尽后，可以通过连击给予重大伤害。此时，周围的敌人也会被卷入，因此巧妙地诱敌深入，发动旋风连击吧!



通过旋风连击给予致命一击!



姿态调整 左【Shift】



被敌人击飞时，按下左【Shift】，可以在空中调整姿态。此外，在要落地时按下左【Shift】，可以在落地的同时调整姿态。根据敌方的攻击不同，有时可能无法调整姿态。

梯子 【M】



在梯子的附近按下【M】，可以攀附梯子，通过【W】【S】（前移动、后移动）可上下攀爬。在升降时可利用左【Shift】（防御架式）防御。
按下【M】即可跳下。

游泳 【W】【S】【A】【D】



在水中通过【W】【S】【A】【D】可以游泳。从楼梯或岸边可以上岸。游泳时无法进行攻击及防御。骑马进入水中时只可进行骑乘攻击。

短兵相接 【J】



如果与敌方武将短兵相接，就连续按【J】。败者会出现破绽，平手时双方均会出现破绽。



从无法行动的状态中恢复



在遭到敌方攻击时，可能有一段时间无法行动。连续按左【Shift】（防御架式）和【J】（普通攻击）等攻击键，就可以较早恢复正常。

召唤马匹/骑马 【/】

召唤马匹。按住【/】即可骑马。

骑马跳跃 【I】



在骑乘奔驰时按下【I】即可骑马跳跃。

骑马/下马 【M】



在马匹附近按下【M】可以骑马。按住【/】（召唤马匹）可以召唤马匹过来骑乘。在骑乘中按下【M】即可下马。在骑乘时，可以用【I】（蓄力攻击）/【J】（普通攻击）进行攻击。

招式的开放

等级上升后，可以使用的招式也会增加。可使用的招式以及相关操作，可以通过信息画面中的「武将信息」－「招式信息」进行确认。

等级	可使用的招式
4	普通攻击5
5	蓄力攻击5
10	空中无双乱舞
14	普通攻击6
16	蓄力攻击6
25	无双乱舞2

界面说明



战斗画面

※双人游玩时，画面会分割为上下两部分。



敌方信息
敌人的姓名、体力、武器的种类与性质。

天　地　人

目标标记
对战中的武将。

武器的性质

连击数
连续攻击的命中次数。

装备武器
左侧为目前所使用的武器。右侧为待命武器。颜色为性质（天、地、人）。

通过【O】（易武攻击）可以切换为另一个的武器。

1　第一武器

2　第二武器

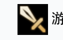
特殊　可以进行特殊攻击的擅长武器



觉醒槽
达到最大值时，可使用觉醒。给予敌人损害的话即可蓄积。通过易武反击可蓄积更多。

无双槽
有1条达到最大值时即可施展无双乱舞。等级上升的话可增加至2条以上。

向护卫武将进行指示
通过【2】【1】【3】切换护卫/游击，通过信息画面的「指示护卫武将」，可以发出全部指示（仅限自由模式、将星模式）。

护卫　 游击

 确保地点　特定技能

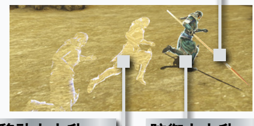
体力槽
玩家的体力。受到伤害时会减少及变色（蓝→黄→红）。

耗尽时即为战斗败北。

击破数
所击破的敌军人数。

强化道具的效果
通过强化道具来提升能力的话，武器、武将及武将的残像会发光。

攻击力上升



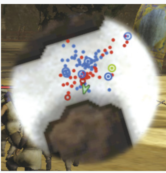
移动力上升　防御力上升

士气
两军的士气(己方：蓝 敌方：红)。

随着战况而变化，士气越高的话，越能积极地进行攻击。

地图
通过【.】切换扩大地图/全体地图。

◉扩大地图



- 玩家
- 马(支援兽)　护卫武将
- 我军武将　我军队长
- 我军士兵　我军兵械
- 败北条件的武将
- 敌军武将　敌军队长
- 敌军士兵　敌军兵械
- 胜利条件的武将
- 目标地点

◉全体地图



任务发生地点

高低差（灰色）
▼在有高低差的地方，可从高处向低处跳跃前进。

边界（黑色）
禁止进入。

敌势力门（红色）
禁止进入。

己方势力门（蓝色）
可通行（接近门时开启）。

禁止进入标识




有此标识处无法进入。

信息画面

在战斗前、战斗中等情况按下【F1】，就会显示信息画面。信息画面的内容因模式和情况而异。在信息画面按下【Tab】，可以确认信息履历。



故 故事模式中显示
自 自由模式中显示　将 将星模式中显示

战场情报		故 自 将	【战斗中】查看胜败条件或武将位置。按下【Tab】，可以查看信息履历。在自由模式可以通过【Shift】确认战功目标的达成状况。
指示护卫武将		自 将	【战斗中】向护卫武将发出指示。
任务信息		将	【战斗中】确认战斗中赋予的任务。
选择剧本		自	【战斗前】选择要进行的剧本。
武将信息／武将设定	装备武器/确认武器	故 自 将	变更武器。在战斗中无法变更，仅可阅览或废弃。
	装备技能	故 自 将	最多可以装备4个技能。
	装备支援兽	自 将	选择带去战斗的支援兽。
	招式信息	故 自 将	确认招式。可以确认因武将而异的特殊攻击的操作等。
	设定护卫武将	自 将	【战斗前】编辑或强化护卫武将。
	武器相关功能	自	【战斗前】进行武器的买卖或锻造。
	变更服装	自 将	【战斗前】变更服装。
	战史	故 自 将	观看击破数或连击数等纪录。
游玩环境设定		自	【战斗前】设定难易度及假想条件。
管理基地		将	【战斗前】进行基地管理。
变更武将		故 将	【战斗前】变更进行游戏的武将。
设定		故 自 将	变更显示、控制器、音效的设定。
玩家2脱离		故 自 将	【战斗前】双人游戏时，玩家2退出，变为单人。
保存/中途保存		故 自 将	保存游戏中的资料。
开始战斗		自	【战斗前】开始战斗。
脱离战斗		将	【战斗中】脱离战斗返回基地。
重新开始		自	【战斗中】重新开始战斗。
返回主菜单		故 自 将	返回主菜单。

战斗中的道具

破坏瓮、木箱，或是击倒敌人的话，会出现道具。

由于出现之后经过一段时间便会消失，因此尽早获得吧!



●恢复道具

肉包	恢复体力50	老酒	恢复无双槽1条
肉包2个	恢复体力100	玉玺	无双槽完全恢复
肉骨	恢复体力200	华佗膏	体力、无双槽完全恢复
烧鸡	恢复体力400		

●强化道具

战神之斧	30秒内攻击力2倍	韦驮天靴	30秒内移动速度上升
战神之铠	30秒内防御力2倍	武器属性玉	根据路线赋予相应效果（出现于挑战模式）

●报酬道具

竹简	获得经验值	布袋（红色）	获得设施素材（出现于将星模式）
金钱	获得金钱	布袋（蓝色）	获得武器素材（出现于将星模式）
宝箱	获得武器	兽宝玉	获得支援兽（出现于自由模式、将星模式）

武将的成长

武将的能力

武将的能力会对应等级而成长，可以通过装备技能或武器而予以强化。
武器、技能、支援兽、持有金为所有武将所共有。
信息画面（触摸板键）中的「武将信息」可以确认目前的状态。
※ 通过技能的效果而上升的能力将以红字显示。



宝玉	用于武器的「特殊锻造」。可以在自由模式、将星模式获得。
持有金	战斗中获得。可用于购买武器或交易品（仅限将星模式）等。
等级	经验值的槽达到最大值时，等级即提升1级。能力、无双槽的个数、系统适性、连续攻击数会根据等级而上升。达到特定的等级的话，将可以施展空中无双乱舞等特殊攻击。
统率力	统率护卫武将的能力。能力越高的话，可用于护卫武将的成本上限也会增加。向护卫武将下达特定技能指示的话可提升能力。战斗胜利后，根据难易度有附加奖励。
体力	体力耗尽时即告败北。最大体力会根据等级而上升。
攻击力	数值越高，给予敌人的伤害也越大。根据等级而上升。
防御力	数值越高，所受到来自敌人的伤害也越少。根据等级而上升。
无双	无双槽的条数。根据等级而增加。
系统适性	针对武器系统的适应程度。根据特殊招式共分为4类。★越多的话，攻击力加成也越高，当达到最大时可以使用特殊招式。虽然对应等级上升，但是各武将的各项适性有其上限。
装备武器	上为第一武器，下为第二武器。在战斗前可以通过「装备武器」进行更改。
装备技能	所装备的技能。可以通过「装备技能」进行更改。
特殊攻击	当装备了擅长武器时所可以施展的攻击。
支援兽	所装备的支援兽(自由模式、将星模式)。可以通过「装备支援兽」进行更改。

技能

装备技能的话，可以提升能力，或是可以使用特殊招式。
技能有能力加强类、各类武器天赋、武器系统天赋共3大类。

能力加强类	武将的能力会上升。技能的等级越高，效果就越大。
各类武器天赋	当装备对应系统的武器时，即使系统适性未达到最大，也可以使用特殊招式。
武器系统天赋	当装备对应特殊招式系统的武器时，即使系统适性未达到最大，也可以使用特殊招式。例如，装备「轻功武器天赋」的技能的话，只要是「轻功」武器的话，都可以使用特殊招式「轻功」。

装备技能

通过信息画面（触摸板键）中的「武将信息」－「装备技能」，进行技能的装备。最多可以装备4项。



技能的觉醒

根据战斗时的行为，技能会觉醒，有时候可以学习到新的技能，或是提升技能的等级。
技能为所有武将所共有。1名武将所觉醒而学到的技能，也可以装备到其他武将。此外，在故事模式、自由模式、将星模式皆可共通使用。
难易度越高的话，技能越容易觉醒。
※未装备的技能的等级也会上升。



武器

装备武器的话，可以提升武将的攻击力。可以装备第一武器及第二武器，并可以一边切换一边进行战斗。

装备武器

在战斗前，通过信息画面（触摸板键）的「武将信息」－「装备武器」可以更改武器。
※在战斗时无法更改武器。

武器等级
★越多攻击力越高。

武器系统

擅长武器
可以进行特殊攻击的武器显示「特殊」。

属性
附加于武器的属性。可在自由模式、将星模式中进行强化《P.31》。

性质
天、地、人3种，相互为牵制关系。

攻击力
可在自由模式、将星模式中进行强化《P.31》。



适性加强
对应系统适性而附加的攻击力。

获得武器

可以由驻扎地或基地等的武器店购买，或是通过出现于战场的宝箱获得武器。
武器为全武将、全模式共有。

主要的武器获得方法

武器可以通过多种方式获得。

- 在武器店购买。
- 通过出现于战场的宝箱获取。
- 迅速击破武将，取得掉落的武器。
- 将星模式中持续连战。
- 挑战模式中取得优秀纪录。

属性

部分武器附加有属性（最多6个）。如属性具备等级的话，则等级越高效果越大。
将星模式中武器店的等级上升的话，可以通过武器店的「强化锻造」或「特殊锻造」为武器附加属性，或是提升属性的等级。
在自由模式的「武将设定」也可以进行「强化锻造」或「特殊锻造」。

擅长武器

武将各自有其擅长的武器系统（擅长武器）。装备擅长武器的话，则可以施展出武将特定的「特殊攻击」。
※如擅长武器为待命武器的话，则无法施展特殊攻击。



特殊招式

各个武器都设定有特殊招式。武器系统适性达到最大（★★★★）时，装备该系统的武器时就可以施展出特殊招式。
特殊招式有「轻功」「转身」「无影脚」「旋风」4种。根据武器系统决定其种类。
※如果装备天赋类的技能，即使系统适性尚未达到最大，也可以施展出特殊招式。

系统适性	
轻功	★
转身	★★★★
无影脚	★★
旋风	★★

▲系统适性可以通过武将信息进行确认。



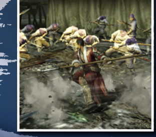
轻功
棍、圈、羽扇等
在攻击中或空中时按下【M】（跳跃）可以进行高速移动。



无影脚
将剑、双矛等
在蓄力攻击时按下【J】（普通攻击）可以向敌方进行突击。



转身
龙枪、偃月刀等
在后仰时按下【M】（跳跃）可以进行紧急回避。



旋风
大斧、枪、戟等
在普通攻击时发动风暴，追加攻击大范围的敌人。

护卫武将

何谓护卫武将

自由模式与将星模式中，可以携同护卫武将前往战斗。对于护卫武将，可以在战斗中发出指示。

在将星模式中成为同伴的武将可以成为护卫武将。在将星模式的战斗中击破敌武将的话，其就会成为同伴。

编辑护卫武将

在战斗前的信息画面选择「武将信息」－「设定护卫武将」－「编辑护卫武将」的话，可以选择要成为护卫武将的武将。

各个武将在编辑时设定有需要的成本。可以在合计成本不超过总成本的范围内最多选择3人。

总成本
所选武将成本的合计/可用于编辑的总成本。依据玩家武将的统率力《P.20》而不同。

成本
编辑时需要的成本。

战斗技能《P.25》

技能等级
通过「强化护卫武将」《P.25》提升。等级上升的话，使用次数也会随之增加。

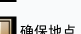
情谊《P.31》
情谊上升的话，有时候可以学到支援技能。

支援技能
自动发动的技能。情谊《P.31》上升的话，有时候可以学到新的技能。

选择护卫武将后按下【Tab】，可以确认战斗技能与支援技能的说明。

对护卫武将进行指示

可以对护卫武将指示战斗技能。战斗技能有基本的技能（护卫、游击、确保地点）与武将特定的技能。确保地点与特定技能，每一次的战斗中可使用的次数有限制。


护卫　游击　确保地点　特定技能

在信息画面指示（所有技能）

战斗中的信息画面（触摸板键）中选择「武将信息」－「设定护卫武将」－「指示护卫武将」。若是指示有次数限制的战斗技能，结束后会切换为护卫或游击。



使用方向键指示（护卫／游击）

在战斗中按下【2】【1】【3】，可以切换对应各按键的护卫武将的战斗技能。每按一次，都会切换护卫/游击。

※无法指示确保地点、特定技能。



强化护卫武将

战斗前的信息画面中选择「武将信息」－「设定护卫武将」－「强化护卫武将」的话，可以强化护卫武将。持续强化的话可以提升战斗技能，并增加使用次数。此外，偶尔可以学到新的支援技能。

先选择进行强化的武将，然后选择传授知识的武将。传授过的武将将从同伴中脱离。

※由同伴中脱离的武将，有时候会作为敌人登场。击破的话，可使其再度成为同伴。



传授武将
一次可最多选择8人。强化后，从同伴中脱离。

强化槽
强化槽达到最大值时，技能等级会随之上升。蓝色表示若选择中的武将成为传授武将时的上升量。

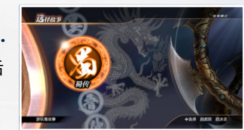
故事模式

故事模式的流程

按照时代游玩各势力的故事。

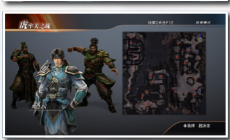
1 选择故事

在吕（吕布传）、魏、吴、蜀、晋、他之中，选择势力后开始。



2 选择进行游戏的武将

由1至4人的武将中选择要进行游戏的武将。



3 战斗前

与武将对话以搜集信息。武器店中可以购买武器。



4 战斗

击倒敌人，引导我军迈向胜利!
通过等级提升、技能觉醒、获得武器让武将成长。



5 进入下一关卡

达成胜利条件的话，即可获得战斗胜利！故事随之展开，迈向下一场战斗。



开始故事模式

首先选择势力，之后选择「新游戏」决定难易度。由各关卡所设定的武将（1～4人）之中选择要游玩的武将。

过关一次的关卡，可以通过选择「选择剧本」而重复游玩。

※如要中途变更难易度的话，选择「选择剧本」－「连续游玩」后设定难易度。



满足条件的话新的走向将是…

满足特定条件获胜的话，将可以享受到故事分支带来的新乐趣。

诸如「如若袁绍于官渡击破曹操的话…」，「如若赤壁之战中火计失败的话…」等种种以假想为主题的剧本皆可游玩。



通过作战教学熟习操作吧!

故事模式的故事选择画面中选择「作战教学」的话，可以进入能够一边游玩一边熟悉操作的游戏教学关卡进行游戏。首先通过作战教学熟悉基本招式吧。





自由模式

何谓自由模式

自由设定武将或假想条件等，进行故事模式中可以游玩的关卡。
战斗准备画面中选择关卡或武将等之后，选择「开始战斗」的话即开始战斗。
在选择武将的画面按下【Tab】，可以变更武将的服装。

与将星模式的互动

自由模式中，除了可以携同支援兽或护卫武将进行游戏之外，还可以锻造武器。这些会与将星模式的数据进行互动。
战斗准备画面中选择「武将设定」的话可以进行设定。



●支援兽

选择「装备支援兽」，则可以携同支援兽前往战斗。支援兽可以在自由模式或将星模式中通过获取出现的兽宝玉《P.19》而获得。此外，也可以在将星模式的交易所等获得。



●护卫武将

选择「设定护卫武将」的话，可以让将星模式中成为同伴的武将做为护卫武将一起奔赴战场《P.24》。

●锻造武器

选择「武器相关功能」的话，可以使用将星模式的武器店。若将星模式的武器店等级提升，可从事的项目也会随之增加《P.31》。



设定假想条件

战斗准备画面中可以设定假想条件。根据不同的假想条件，将影响特定关卡的走向。



●分别设定假想条件

选择「选择剧本」后，在剧本选择画面按下【Shift】，可以个别设定假想条件。
※可以设定的条件，仅限于故事模式中已满足的条件。



●启用假想条件

「游玩环境设定」中将「启用假想条件」设为「有」的话，设定将生效。

战功目标

关卡都设有各自的战功目标。达成目标获得胜利的话，可以获得经验值或宝玉等报酬。
要确认战功目标，就在战斗中选择信息画面中的「战场情报」，按下【Shift】。



游戏结果的判定

战斗结束后，根据所击破的人数、过关时间、获得武勋，显示游戏的评价。评价有5个等级（S＞A＞B＞C＞D）。



将星模式

将星模式的流程

以三国时代为舞台，化身为在野的一名武将追求称霸天下。

揭竿起事于基地！



完成铜雀台，拥立天子！

目标
- ▶集结同伴
- ▶提升名声
- ▶提高设施的等级

❖基地
准备战斗，迈向战场。
不断胜利的话，可以增加同伴或设施从而发展基地。

❖连战
通过战斗获得同伴、名声、素材。
连战的话，还有可获得贵重武器或支援兽的机会。

完成铜雀台！



区域压制平定天下吧！

目标
- ▶区域压制率100%！

❖基地
编辑军团迈向压制战。
压制战中被击破的武将将会离开基地。

❖压制战
向区域出兵，胜利的话可提升压制率。压制率上升的话，可以远征新的区域。



压制所有的区域吧！
与幕后黑手进行最终决战！

基地中的可做之事

基地中，为了准备战斗可以使用武器店或料理店等设施。建设新的设施，设施的等级上升的话，可以从事的内容也会随之增加。

武器的买卖与锻造

可以在武器店买卖武器。武器店的等级上升的话还可以进行锻造。
锻造需要有武器素材。获取出现于战场的布袋（蓝色）的话，可以获得武器素材。



交换锻造	由3把武器锻造出2把武器。无法得知将锻造出何种系统的武器。
强化锻造	对进行强化的武器（对象武器），附加其他武器（媒介武器）的属性。媒介武器将会消失。如对象武器的属性数皆达到最大时，属性的等级将会上升。如果选择附有与对象武器相同属性的媒介武器，属性的等级将会有加成。如果媒介武器未附有属性的话，则随机附加属性。
特殊锻造	使用宝玉与其他武器（媒介武器），对所强化的武器（对象武器）进行属性的装卸，或是提升攻击力、变更性质。宝玉可以在自由模式或将星模式中获得。
幸运购买	靠运气进行购买。购得之前无法得知武器的详情。
取得下载包	获取已拥有的下载内容的武器《P.7》。



管理基地

基地的信息画面（触摸板键）中选择「管理基地」的话，可以进行素材的缴纳，或是确认同伴等基地的管理。

提交素材	向设施提交战斗中获得的设施素材，提升设施的等级。
变更设施负责人	在同伴的无双武将（可游玩的武将）中选择设施的负责官。
变更基地象征物	更改装饰基地的象征物。随着游戏的进行，可以获得象征物。
变更基地主题	更改基地的外观。随游戏进度将可进行更改。
同伴一览表	确认成为同伴的武将。战斗中击破武将的话可使其成为同伴。压制战中被击破的武将（护卫武将除外）或以「强化护卫武将」成为传授武将的武将将从同伴中脱离。
情谊一览表	确认与无双武将的情谊。使其成为护卫武将，或是在战斗中进行救援的话，情谊将随之上升。情谊上升的话，会发生事件，或学得新的支援技能。

铜雀台完成之前

以完成铜雀台、迎立天子为目标。要达成目标，必须集结同伴，提升名声，并且建设设施提高等级。当前的完成情况可以在信息画面（触摸板键）的「管理基地」中进行确认。





集结同伴

战斗中击破武将的话，可使其加入成为同伴。此外，满足战斗中的信息画面（触摸板键）的「任务信息」中所有的「同伴奖励获得条件」而获得胜利的话，同伴将会增加。要使无双武将（可游玩的武将）成为同伴，须在不断连战后触发的「猛将战」中予以击破。同伴的人数根据名声有上限，提升名声的话，可以予以增加。



※「猛将战」中作为敌人登场，而无法使其成为同伴的无双武将，将在之后的普通战斗中登场。

提升名声

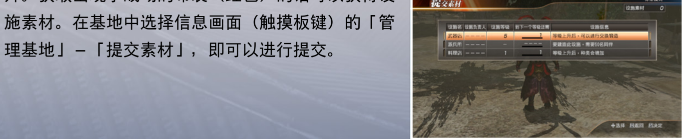
「游击战」中达成任务的话，可以大大提升名声。在「游击战」以外的战斗获胜的话，也会渐渐上升。





提升设施的等级

同伴增加的话，会建设新的设施。提交一定数量的设施素材给设施的话，设施的等级会上升。获取出现于战场的布袋（红色）的话可以获得设施素材。在基地中选择信息画面（触摸板键）的「管理基地」－「提交素材」，即可以进行提交。



连战的重点

与位于门旁的卫兵交谈的话，即可在选择难易度与战场后，出征战斗（连战）。

战斗胜利后，选择连战或返回。连战的场数越多，可以获得的报酬与物品也越多。也可以在战斗中途「脱离战斗」。



连战的话…

- ▶体力不会恢复而进入下一场战斗。
- ▶连战的场数越多，报酬也越为增加，可以获得贵重的物品（武器、支援兽等）。
- ▶剩余时间可转至下一场战斗。
- ▶败北的话，截至目前为止所获得的报酬连同败北战斗的获得物品都将会失去。

返回的话…

- ▶可以带回所有的获得物品与报酬。

●可获得报酬的差异

	截至目前为止的战斗		目前的战斗	
	获得物品	报酬	获得物品	报酬
返回	○	○	－	－
脱离战斗	○	×	○	×
败北	○	×	×	×

【获得物品】：战斗中所获得的报酬道具（经验值、金钱、武器、素材、支援兽）《P.19》与同伴

【报　　酬】：战斗后所获得的报酬（经验值、金钱）

赚取剩余时间!

连战的限制时间很短。通过击破武将赚取时间，并带入下一场战斗吧。

- 击破武将　延长30秒
- 突破击破数100　延长30秒
- 任务成功　延长120秒
- 达成同伴奖励获得条件　按照难易度决定延长时间



追求区域压制

完成铜雀台，拥立天子后，追求区域压制。
共有5个区域，各区域分别有4个战场。全部区域压制率达到100%的话，可以挑战最终决战。

编辑出击军团

与位于门旁的文官交谈的话，可以编辑军团，出征区域压制。
从同伴的武将当中，最多选择8名军团长及各军团的副将3名。副将越多的话，军团越难被击破。
依据军团长的战斗志向，各军团的能力或战法会随之变化。

战斗志向	内容
攻击熟练	攻击力高。
防卫熟练	防御力高。
战意横溢	开始战斗时的战意高昂。
运气增强	攻击力提升等的良好状况长期持续，并可由不良状况中快速恢复。



选择战场

选择出征的战场。
提升压制率的话，可选择的战场或区域会随之增加。



战场的压制率
在压制战中压制更多要地而获胜的话，则会上升。

出现所需的区域压制率
区域压制率超越数值的话，即会出现战场，并可以出征。

区域压制率
区域全体的压制率。根据各战场的压制率上升。

压制战的重点

压制战的战场，含有多个的要地。若压制更多要地的话，可以提升战场的压制率。如要压制要地的话需击破据点兵长。



要地的种类与效果

压制要地的话，可以获得各种效果。要地的种类可以在信息画面（触摸板键）进行确认。



要地	压制时的效果
无	没有效果。灰色为中立的要地。
军粮库	敌人变弱。
输送所	击破敌人时容易出现道具。被敌人压制时不会出现道具。

要地	压制时的效果
宝物库	在战后可以获得奖励。
传令所	每隔一段时间出现己方的增援。
马厩	军团的移动速度上升。

防止同伴的下野

战斗中被击破的同伴会下野而离开基地。由于在同伴附近时玩家如果越活跃，同伴的战力也会为之强化，因此当己方苦战时，在旁边与其并肩作战吧。但是，护卫武将即使被击破也不会下野。

如要提升压制率的话

战场压制率根据战斗的结果而变化。请注意以下3点。

- **选择难易度时选择较高的难易度。**
- **压制更多据点，可提升压制率而获胜。**
- **在短时间中接连压制据点。**

※根据难易度以及压制所花费的时间，压制率有额外奖励。

设施一览

以下设施会被建设在基地中。



武器店

可以买卖武器。若等级上升，还可以进行武器的锻造，能将所持有的武器锻造为强力的武器《P.31》。



料理店

在战斗前吃了有效食物的话，可以暂时提升体力或攻击力等。至返回前都会有效。等级上升的话，菜品的数目会增加。



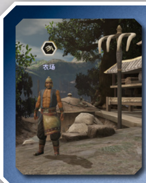
派兵所

派兵至战场，获得素材。有时候可以获得同伴或武器。在战斗后交谈的话可以确认结果。



交易所

可以交换素材，或是购买支援兽。等级上升的话，素材的交换比率会变高，并可以购得贵重的支援兽。



农场

培育农作物可增加金钱。在战斗后交谈的话可以确认收入。等级上升的话，收入会增加。



训练所

进行训练可以提升负责设施武将的经验值。等级上升的话，可以获得更多的经验值。



厩舍

可以给支援兽喂饲料。支援兽饱足的话，可以获得素材或武器、支援兽。等级上升的话，饲料的种类会增加。



学堂

可以购买道具来提升武将的经验值、体力、攻击力、防御力。等级上升的话，道具的种类会增加。

挑战模式

以各种规则挑战纪录。

武将的等级固定，无法装备技能。可变更武器。根据纪录，可以获得各路线下附有武器属性玉效果的武器。

※也可以进行双人游玩。

暴风

挑战限定时间内可以击破敌人的多少。

击倒吕布的话，关卡中央会出现大群的士兵。此外，每隔一段时间会出现武器属性玉「暴风」。取得「暴风」的话，攻击力会根据击破数而上升。

彗星

挑战限定时间内可击落敌人的多少。

若击落一定数量无双武将的话，吕布将会登场。此外，每隔一段时间会出现武器属性玉「彗星」。取得「彗星」的话，被特定蓄力攻击命中的敌人将会被远远地打飞。

迅雷

挑战到达目的地所花费的时间。

击破无双武将会出现武器属性玉「迅雷」。若取得「迅雷」，移动中可以雷劲护身。

百花

与接连登场的无双武将进行连战。

击破特定的无双武将的话，会出现武器属性玉「百花」。取得「百花」的话，易武反击后的强化时间会延长。



烈火

挑战全灭敌人所花费的时间。

击破无双武将的话，会出现武器属性玉「烈火」。取得「烈火」的话，被打飞的敌人会触发波及周围敌人的爆炸。





武将介绍

轻 轻功　转 转身　无 无影脚　旋 旋风

亲卫队

- 典韦（旋）手斧
- 许褚（旋）碎棒

典韦 ↔ 许褚：友人

曹氏一族

- 曹仁（旋）牙壁
- 曹操（无）将剑
- 曹丕（转）双刃剑
- 甄姬（轻）笛

亲卫队 → 曹操：护卫
曹仁 ↔ 曹操：族兄弟
曹操 ↔ 曹丕：亲子
甄姬 ↔ 曹丕：夫妻

夏侯一族

- 夏侯渊（旋）鞭箭弓
- 夏侯惇（无）朴刀
- 夏侯霸

夏侯渊 ↔ 夏侯惇
曹操 → 夏侯渊：族兄弟
夏侯惇 ↔ 曹操：族兄弟
夏侯渊 ↔ 夏侯霸：亲子

- 郭淮
- 司马懿

郭淮 → 夏侯渊：尊敬
曹丕 → 司马懿：重用

军师

- 贾诩（轻）锁镰
- 郭嘉（轻）打球棍

军师 → 曹操：献策

五子良将

- 徐晃（旋）大斧
- 张辽（旋）双钺
- 张郃（轻）钩爪
- 乐进（轻）双钩
- 于禁（旋）三尖刀

张辽 → 李典：部下
张辽 → 乐进：部下

- 李典（旋）车旋戟
- 王异（轻）笔架叉
- 马超
- 庞德（旋）狼牙棒

王异 → 马超：一族之仇
马超 ↔ 庞德：旧主仆

- 蔡文姬（轻）箜篌

曹操 → 蔡文姬：救出



武将介绍

轻 轻功　转 转身　无 无影脚　旋 旋风

孙氏一族

- 孙坚（无）九环刀
- 韩当（旋）短戟
- 黄盖（旋）铁舟
- 孙尚香（轻）圈
- 孙权（轻）刀
- 孙策（旋）旋棍
- 练师（旋）弩
- 周泰（轻）弧刀

孙坚→韩当：信赖
韩当→孙坚：臣属
孙坚→黄盖：信赖
黄盖→孙坚：臣属
孙坚→孙尚香、孙权、孙策：亲子
练师→孙尚香：护卫
练师→孙权：护卫
周泰→孙权：护卫

- 凌统（轻）三节棍
- 丁奉（旋）断月刃
- 甘宁（无）锁分铜
- 太史慈（旋）双鞭

甘宁→凌统：旧仇
丁奉→甘宁：尊敬
太史慈→孙策：臣属
甘宁↔吕蒙：信赖

军师

- 周瑜（轻）棍
- 吕蒙（旋）戟
- 陆逊（轻）飞燕剑
- 鲁肃（旋）九齿钯

孙策↔周瑜：亲友
周瑜↔陆逊、吕蒙↔鲁肃：信赖
吕蒙→朱然：期望
朱然→陆逊：对抗心理

- 朱然（轻）火焰弓

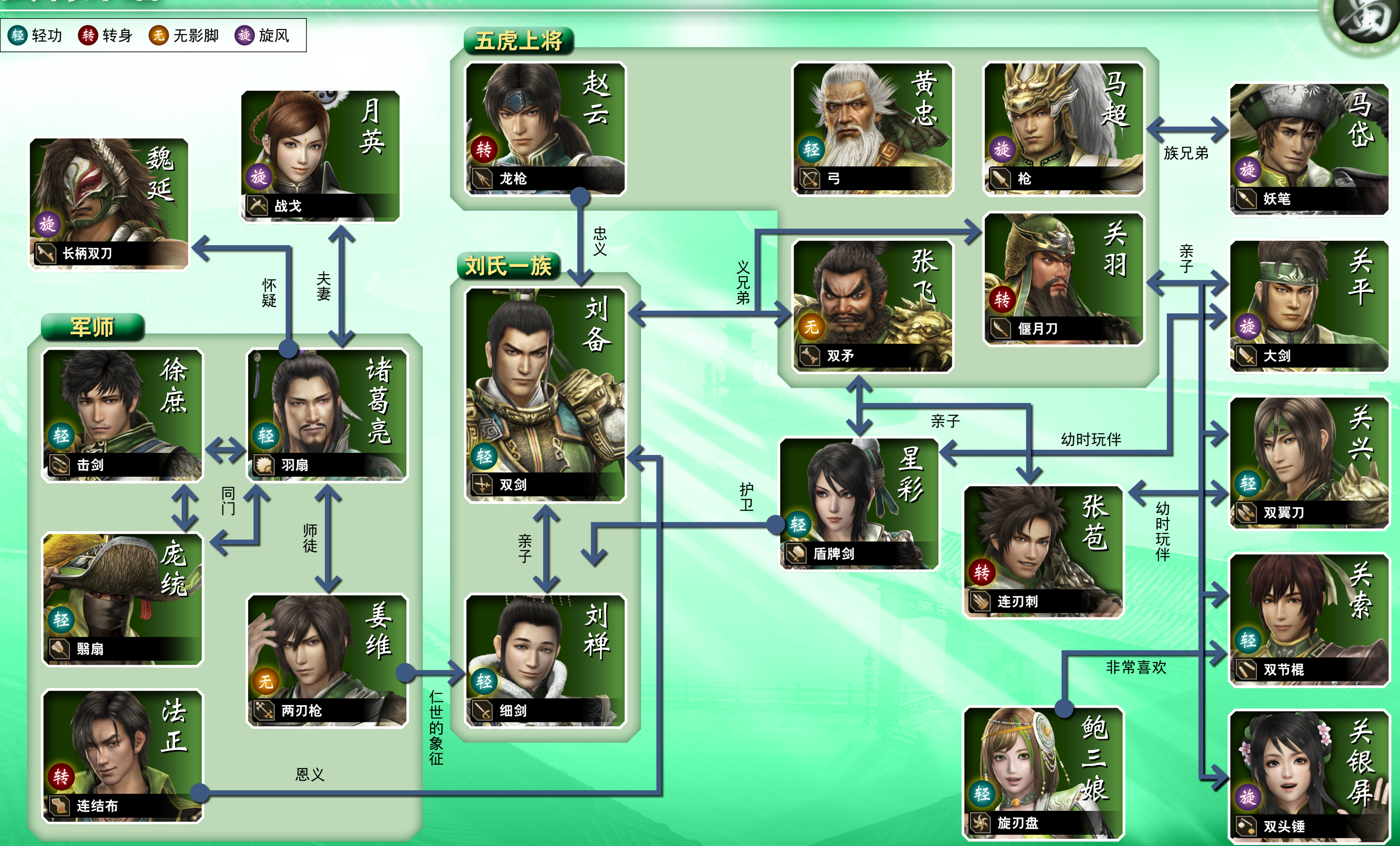
二乔

- 大乔（轻）双杖
- 小乔（轻）铁扇

孙策↔大乔：夫妻
周瑜↔小乔：夫妻
大乔↔小乔：姐妹

武将介绍

轻 轻功　转 转身　无 无影脚　旋 旋风



武将介绍

晋

轻 轻功　转 转身　无 无影脚　旋 旋风

夏侯霸 — 破城枪（旋）
郭淮 — 连弩炮（旋）
邓艾 — 螺旋枪（旋）
钟会 — 飞翔剑（轻）
王元姬 — 镖（轻）
贾充 — 舞投刃（轻）
司马懿 — 拂尘（转）
司马昭 — 烈击刀（转）
诸葛诞 — 短铁鞭（无）
张春华 — 螳螂铁丝（轻）
司马师 — 迅雷剑（轻）
文鸯 — 掷枪（无）

司马一族

憎恶（夏侯霸亡命后）
提拔
敌视
信赖
儿子的顾问
警惕
叱责
依赖
挚友
反感
夫妻
亲子
依赖
心服
臣属

武将介绍



轻 轻功　转 转身
无 无影脚　旋 旋风





亲子
利用
宠爱



黄巾镇压



南中







◆客户服务

关于本产品的疑问查询，请参考本公司客户服务部门的联系方式。

电话 **(02)2325–0156**

周一～周五　10:00～17:00　※拨打电话前请确认号码是否正确。

地址 **106　台北市大安区复兴南路一段323号11楼**

台湾光荣特库摩股份有限公司

Steam®版《真・三国无双 7　with　猛将伝　中文版》客户服务部门收

- ●恕不答复游戏内容攻略相关的问题。
- ●本公司对本产品的售后服务期是发售日起的一年内。敬请谅解。
- ●本公司概不受理因购买错误而要求更换者。敬请谅解。
- ●本公司对复制品、出租品或营业使用品等，恕不提供任何售后服务。



本文设计：AYAKO MIYASHITA

